

# **AKTIVITAS MEMANCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Oleh**

**Rinaldi Ade Putra**

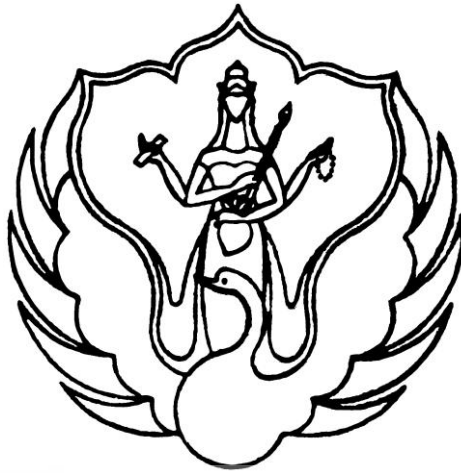
**081 1959 021**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**

**2015**

**AKTIVITAS MEMANCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**



Oleh

**Rinaldi Ade Putra**

**081 1959 021**

**Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
Dalam Bidang Seni Rupa Murni**

**2015**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**AKTIVITAS MEMANCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN** diajukan oleh Rinaldi Ade Putra , NIM 081 1959 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 02 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Titoes Libert, M.Sn  
NIP. 19540731 198503 1 001

Pembimbing II

YS. Nurjoko, S.Sn., M.Si  
NIP. 19772303 200604 1 002

Cognate/Anggota

Drs. Andang Suprihadi P.,MS  
NIP.19561210 198503 1 002

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni  
Rupa Murni /Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, Ms.Sn  
NIP.19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 001



***Karya serta penulisan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk  
Ayahanda dan Ibunda tercinta, dan Adik-adikku tersayang.***

***Rinaldi Ade Putra***

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Penguasa semesta alam, atas segala kenikmatan, kesehatan dan curahan inspirasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa hambatan. Dengan terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini, diharapkan apa yang telah diciptakan dan ditulis semoga dapat menjelaskan dan menyampaikan ide dan gagasan pemikiran kedalam sebuah karya. Penulisan tugas akhir ini merupakan laporan panjang yang dibuat atas konsepsi untuk syarat menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, selain itu juga diharapkan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai perbendaharaan inspirasi bagi yang membaca, melihat dan mengamatinya. Dalam penulisan tugas akhir ini, banyak sekali kekurangan dalam laporan dan pembuatan karya. Oleh karena itu bimbingan dari dosen pembimbing yang selalu mendampingi hingga akhir penulisan tugas akhir ini sangat dibutuhkan, dan pihak-pihak lain yang terus memberikan bantuan serta dukungannya, untuk itu pada kesempatan kali ini mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Drs. Titoes Libert, M.Sn sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak motivasi dan bantuan, baik dalam penulisan laporan, cerita-cerita pengalaman memancing beliau, maupun sebagai pengajar yang selalu memberikan semangat.

2. YS. Nurjoko, S.Sn., M.Si Sebagai dosen pembimbing II Terimakasih atas kesabaran dan ilmu yang diberikan sampai tugas akhir ini terselaikan. Baik dalam penulisan lapoean berupa kritik, saran dan wawasan dalam berkesenian.
3. Drs. Andang Suprihadi P.,Ms sebagai Cognate, yang memberikan kritik dan saran dalam perwujudan tugas akhir ini. hal ini menjadi motivasi agar lebih baik lagi dalam berkarya.
4. Drs . Agus Kamal Sebagai dosen wali pertama yang sangat berjasa dalam proses pendidikan penulis, yang telah memberikan banyak bimbingan, ilmu, kesempatan dan semangat kepada anak didiknya.
5. Wiwik Sri Wulandari . S. Sn, M. Sn Sebagai ketua jurusan Seni Murni yang memberikan masukan penulisan yang benar serta memberikan saran dalam penulisan.
6. Dr. Suastiwi, M. Des Sebagai Dekan Seni Rupa Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
7. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum Sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Seluruh staf Dosen Seni Murni yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Terimakasih dan sayangku yang teramat sangat kepada kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu yang telah memberikan kasih sayangnya, semangat dan doa-doa mustajabnya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Serta berkat jerih payah mereka dalam mengantarkan saya hingga sejauh ini.
10. Adik- adik tercinta, Dewi beserta suami dan si kecil Zhafa yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Adik ku Aji, Rian dan Bella yang terus memberikan senyuman dan celoteh-celoteh lucu mereka.
11. Kepada keluarga baruku Art Angler, Mas Hendy dan si kecil Lani, Mas Ragil beserta keluarga, Mas Yayas beserta keluarga, Mas Feris dan Mbak In Sekeluarga, Mas Boli dan Keluarga, Keluarga Art Angler yang selalu memberikan dukungan inspirasi, dan semangat. Mas Ardi, Mas Robi, Mas Rimba, Mas Apri, Olil, Mas Bagas, Mas Irfan, Pak Gik, dan Mas Hadi Salam Uncal selalu.

12. Teman-teman yang saya banggakan Opel, Bayu, Gandung, Zelly, Unyet, Kukuh, Ajar, Novi, Mas Beta, Sita, Roy, Heri, Mas Jaka, Mas Andi dan keluarga, Sisca, Teman-teman dikos Ibu Widi, Temen-temen HMJ Serta Teman-Teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terimakasih atas semangat dan dukungannya.

13. Para mantan, wanita yang pernah mengisi hari-hari panjang saya selama menempuh pendidikan di Yogyakarta. Terimakasih atas pembelajaran hidup dan semangat yang pernah kalian berikan.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan atas bantuan doa, semangat dan motivasi dari berbagai pihak yang diberikan selama ini, dimana banyak sekali pembelajaran berharga yang saya dapatkan selama pengerjaan tugas akhir ini. Bila dalam penulisan ini ada pihak yang belum disebutkan, saya meminta maaf yang sebesar-besarnya.



## DAFTAR ISI

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL I.....              | i    |
| HALAMAN JUDUL II.....             | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....           | ii   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....          | iii  |
| KATA PENGANTAR.....               | iv   |
| DAFTAR ISI.....                   | viii |
| DAFTAR GAMBAR.....                | x    |
| DAFTAR GAMBAR KARYA.....          | xii  |
| BAB I : PENDAHULUAN .....         | 1    |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 3    |
| B. Rumusan Penciptaan .....       | 6    |
| C. Tujuan dan Manfaat .....       | 8    |
| D. Makna Judul .....              | 9    |
| BAB II : KONSEP.....              | 13   |
| A. Konsep Penciptaan.....         | 13   |
| B. Konsep Perwujudan.....         | 33   |

|  |    |
|--|----|
| BAB III : PROSES PERWUJUDAN.....             | 40 |
| A. Alat .....                                | 42 |
| B. Bahan .....                               | 47 |
| C. Teknik .....                              | 50 |
| D. Tahap Pembentukan .....                   | 51 |
| BAB IV : TINJAUAN KARYA.....                 | 58 |
| BAB V : PENUTUP .....                        | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                          | 81 |
| LAMPIRAN .....                               | 83 |
| A. Biodata Penulis.....                      | 83 |
| B. Poster dan katalog Karya Tugas Akhir..... | 85 |
| C. Dokumentasi Suasana Pameran.....          | 86 |

## DAFTAR GAMBAR

### A. Gambar Acuan

|  |    |
|--|----|
| Gambar 01. Memancing dilaut.....                             | 5  |
| Gambar 02. Menangkap ikan dengan tangan.....                 | 17 |
| Gambar 03. Mata tombak untuk menangkap ikan dari Guyana..... | 17 |
| Gambar 04. Mata Harpoon.....                                 | 18 |
| Gambar 05. Tali pancing.....                                 | 19 |
| Gambar 06. Cara memancing dengan menyedot air.....           | 19 |
| Gambar 07. Seorang Nelayan Menebarkan Jala.....              | 20 |
| Gambar 08. Memancing dengan Layang-layang.....               | 21 |
| Gambar 09. Perangkap lobster.....                            | 21 |
| Gambar 10. Memancing dengan bantuan burung.....              | 22 |
| Gambar 11. Meracun ikan dengan barbasco.....                 | 23 |
| Gambar 12. Menyetrum ikan.....                               | 24 |
| Gambar 13. Mancing dasaran.....                              | 25 |
| Gambar 14. Joran.....  | 26 |
| Gambar 15. Reel.....   | 26 |
| Gambar 16. Senar.....  | 27 |
| Gambar 17. Pelampung.....                                    | 27 |
| Gambar 18. Mata kail .....                                   | 28 |
| Gambar 19. Umpan .....                                       | 28 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 20. Pemberat .....                                    | 29 |
| Gambar 21. Menyiapkan pancing.....                           | 30 |
| Gambar 22. Memasang Umpan .....                              | 30 |
| Gambar 23. Melontarkan umpan .....                           | 31 |
| Gambar 24. Menunggu isyarat kenur .....                      | 31 |
| Gambar 25. Menarik ikan.....                                 | 32 |
| Gambar 25. Melepas kail .....                                | 32 |
| Gambar 27. Karya Dipo andy, “ <i>Kundalini Bumi</i> ” .....  | 36 |
| Gambar 28. Karya andy Warhol, “ <i>Marlyn Monroe</i> ” ..... | 37 |
| Gambar 29. Rakel .....                                       | 40 |
| Gambar 30. Cutter .....                                      | 41 |
| Gambar 31. Silk screen .....                                 | 41 |
| Gambar 32. Stapler gun .....                                 | 42 |
| Gambar 33. Amplas.....                                       | 42 |
| Gambar 34. Kuas.....   | 43 |
| Gambar 35. Pisau pallet.....                                 | 43 |
| Gambar 36. Kamera.....                                       | 44 |
| Gambar 37. Komputer.....                                     | 44 |
| Gambar 38. Kayu/ Span Ram.....                               | 45 |
| Gambar 39. Kanvas.....                                       | 45 |
| Gambar 40. Cat.....  | 46 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 41. Remover.....  | 47 |
| Gambar 42. Emulsi Photoxol.....  | 48 |
| Gambar43. Pembuatan kain kanvas.....   | 49 |
| Gambar 44. Proses pembuatan kertas film.....   | 51 |
| Gambar 45. Proses penyinaran .....   | 52 |
| Gambar 46. Pencucian <i>Silk Screen</i> .....  | 53 |
| Gambar 47. Pembuatan Background Lukisan.....   | 54 |
| Gambar 48. Penyablonan diatas kanvas.....  | 54 |
| Gambar 49. Penyablonan diatas kanvas.....  | 55 |
| Gambar 50. Penambahan objek pendukung dilakukan setelah<br>penyablonan diatas kanvas kemudian siap untuk di pameran..... | 55 |

## **B. Gambar Karya**

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Pesta <i>Strike</i> Cilacap (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas, Ukuran : 70 x 90cm.....  | 57 |
| Gambar 2. Menuju Spot(2014), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 120 cm x 90 cm.....               | 58 |
| Gambar 3. Optimis (2014), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 120 cm x 155 cm.....                 | 59 |
| Gambar 4. Ikan Rental(2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas, Ukuran: 60 x 80 cm.....                   | 60 |
| Gambar 5. <i>Lady Angler</i> #1(2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 60x80 cm.....           | 61 |
| Gambar 6. Berbagai Teknik Memancing (2015), <i>Silk screen</i> , Cat<br>Akrilik diatas Kanvas, Ukuran: 70 cm x 70 cm..... | 62 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 7. <i>Lady Angler #2</i> (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas,<br>Ukuran : 50 x 120 cm..... | 63 |
| Gambar 8. Tangkapan Besar #1(2014), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas Ukuran : 60 cm x 80 cm.....    | 64 |
| Gambar 9. <i>Strike #1</i> (2015), Ukuran: 60x 80 cm, <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik<br>didas Kanvas.....          | 65 |
| Gambar 10. Tangkapan Besar #2(2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas, Ukuran: 60 x 80 cm.....      | 66 |
| Gambar 11. Menunggu (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran: 70 x 90 cm.....                | 67 |
| Gambar 12. Tangkapan Besar #3 (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas Ukuran : 70 x 90 cm.....     | 68 |
| Gambar 13. <i>Strike #2</i> (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 70x 90 cm.....        | 69 |
| Gambar 14. Ikan KU Bawa Pulang #4 (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas<br>Kanvas Ukuran : 60x 80 cm.....  | 70 |
| Gambar 15. Lemparkan Umpanmu!(2014), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik<br>didas Kanvas Ukuran : 80 x 100cm.....       | 71 |
| Gambar 16. Triple Straike (2014), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran :60cm x 80 cm.....        | 72 |
| Gambar 17. Target #1(2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 60 x 80 cm.....               | 73 |
| Gambar 18. Target #2 (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 50 x 50 cm.....              | 74 |
| Gambar 19. Target #3 (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas<br>Ukuran : 50 x 50 cm.....              | 75 |
| Gambar 20. Senjatak... (2015), <i>Silk screen</i> , Cat Akrilik diatas Kanvas Ukuran :<br>60 x 80 cm.....            | 76 |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

Sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan, tidak bisa dipungkiri lagi bahwa setiap hal yang dihasilkan adalah pengalaman. Pengalaman yang lahir bagi setiap individu tergantung dari bagaimana setiap individu tersebut dapat memaknai sebagai pembelajaran. Seni sangat berkaitan dengan kehidupan manusia, setiap unsur yang ada dalam kehidupan memiliki nilai estetika tersendiri. Nilai seni muncul dapat berupa cipta, rasa dan karsa, dimana ketiganya harus saling melengkapi agar sebuah karya seni memiliki nilai estetika. Untuk merefleksikan ide, seseorang ataupun seniman memiliki cara tersendiri tergantung kesukaan.

Semua ide yang akan dituangkan dalam sebuah karya memiliki perenungan yang panjang. Sehingga untuk mengungkapkan kedalam karya perlu mengingat kembali ingatan yang telah lampau agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan siap untuk di aplikasikan dalam proses keratif sebuah karya.

Hal-hal yang ada disekitar kehidupan, seperti lingkungan, benda, aktivitas masyarakat bahkan hobi sekalipun tidak dapat terlepas dari unsur seni itu sendiri. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Soedarso Sp dalam bukunya yang berjudul Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern :

Bahwa ide merupakan dasar penciptaan suatu karya. Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya.<sup>1</sup>

Pada kesempatan kali ini, pengalaman pribadi yang menginspirasi munculnya ide untuk diwujudkan dalam sebuah karya yaitu pengalaman memancing yang pernah dialami oleh diri pribadi di masa yang lalu maupun saat sekarang ini. Karya ini diharapkan dapat memperlihatkan kesan keasyikan tersendiri. Kesan keasyikan seperti saat mempersiapkan peralatan, menunggu umpan di makan ikan, rasa kecewa saat umpan tidak dimakan ikan dan hal-hal lain terkait memancing yang kemudian menjadi inspirasi untuk menuangkan kedalam sebuah karya yang dikemas dengan teknik lukis yang menarik.

Aktivitas memancing dipilih sebagai hobi dan juga sebagai tempat untuk mencari ide dan bertukar pendapat dengan rekan memancing. Dewasa ini memancing tidak hanya dilakukan oleh perorangan saja, melainkan sudah banyak komunitas para pecinta memancing yang memfasilitasi pemancing untuk menyalurkan hobinya. Komunitas-komunitas memancing menjadi tempat untuk saling bertukar informasi dan pengalaman selama memancing. Tidak jarang, komunitas tersebut mengadakan acara mancing bersama dan bahkan membuat suatu perlombaan memancing.

Dimasa sekarang ini, memancing bukan hanya milik nelayan. Masyarakat umumpun sudah banyak menggelutinya, tidak hanya sebagai pekerjaan tetap atau

---

<sup>1</sup> Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990, p 3-6



pekerjaan sambil melainkan sekedar untuk menyalurkan hobi demi memperoleh kepuasan batin. Sebagian orang beranggapan memancing adalah kegiatan yang membuang waktu dan uang. Selain itu produktivitas memancing dianggap rendah. Namun bagi para pemancing, memancing memiliki nilai lebih dan sulit digantikan dengan apapun. Ada beberapa kalangan yang menggunakan memancing sebagai ajang perjudian, terutama memancing kolam.

#### **A. LATAR BELAKANG**

Indonesia merupakan negara maritim yang mempunyai wilayah kelautan sangat luas. Sehingga dapat mengeksplor kekayaan alam yang telah tersedia. Banyak sekali kekayaan alam di perairan yang dapat diambil manfaatnya. Salah satu potensi perairan yang dapat digali adalah dengan memancing. Banyak masyarakat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengeksplor kekayaan alam tanpa memperhatikan kerusakan alam yang ditimbulkan. Bahan-bahan berbahaya serta peralatan yang kurang ramah lingkungan, kerap kali meninggalkan dampak buruk bagi ekosistem itu sendiri. Teknik Memancing dianggap sebagai salah satu cara untuk memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia dengan cara yang aman bagi ekosistem.

Dalam kehidupan dan keseharian masyarakat pedesaan, terutama di daerah pedalaman Riau, memancing sudah menjadi rutinitas sehari-hari dan mulai dikenalkan sejak kecil. Dengan potensi perairan air tawar yang masih sangat alami, memancing jadi pilihan utama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Saat masih kanak-kanak anggapan memancing adalah kegiatan yang membuang-buang

waktu dan tidak menarik, namun dengan pengarahan yang terus diberikan, memancing dianggap dapat mengambil banyak pelajaran, seperti menjaga ekosistem tempat-tempat memancing seperti sungai, rawa dan laut, dan juga sebagai bentuk rasa syukur atas apa yang telah Tuhan ciptakan.

Seiring dengan bertambahnya usia, ketertarikan dengan memancing semakin bertambah. Ternyata banyak sekali perkembangan dalam dunia memancing. Bersama dengan para pemancing lainnya, bertukar argumen dan saling memberikan kritik juga saran membuat memancing terlihat lebih mengasyikan, ini yang semakin membuat tertarik untuk lebih memahami semua hal tentang memancing. Pengetahuan dan pengalaman tentang memancing ini kemudian terpikirkan untuk dituangkan dalam karya lukisan yang dikemas dengan coretan-coretan warna yang apik dan harmonis.

Pengalaman memancing memberikan kesan dan ingatan yang sangat berpengaruh psikologi bagi diri pribadi. Melalui pengalaman masa kecil dan selama hidup di pedesaan ini muncul ide untuk mengembangkannya ke sebuah karya yang menceritakan tentang pengalaman-pengalaman saat memancing, dan tentang bagaimana berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan yang di ungkapkan oleh Soedarso Sp:

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptaanya juga merefleksikan lingkunganya(bahkan diri seniman bahkan terkena pengaruh lingkungan pula) lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat<sup>2</sup>.

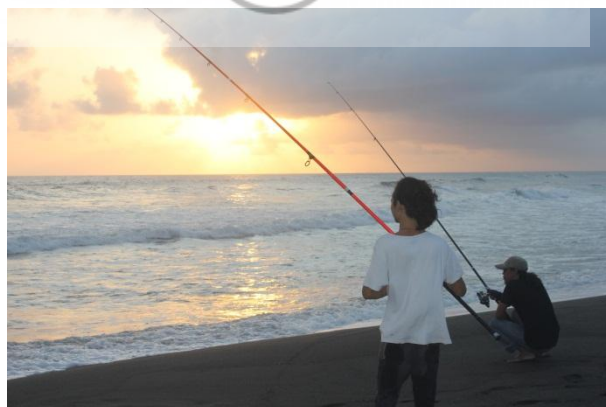
---

<sup>2</sup> Soedarso Sp, *Tinjuan Seni Rupa*, Saku Dayar Sana Yogyakarta 1987, p.10

Selain di perairan umum, memancing juga banyak dilakukan di empang ataupun kolam yang penggemarnya dari anak hingga dewasa yang ditandai banyaknya aktivitas memancing pada saat hari libur yang dilakukan masyarakat umum maupun para profesional.

Berdasarkan pengalaman pribadi, kenikmatan memancing terasa saat umpan disambar ikan, saat menyentak atau saat berhasil menaklukkan perlawanan ikan. Setiap Ikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda termasuk tarikan saat memakan umpan. Inilah yang menjadi tantangan setiap pemancing untuk terus menambah pengalaman. Selain keasyikan juga terkadang muncul rasa kecewa dan keputus asaan saat memancing, tetapi hal itu tidak mengurangi sedikitpun hobi ataupun kesenangan seorang pemancing.

Selain sebagai hobi, memancing juga merupakan salah satu cara adaptasi terhadap stres, ini karena dengan memancing bisa menciptakan suasana tenang dan rileks sehingga dapat sejenak melupakan persoalan-persoalan hidup.



Gambar 1  
Memancing di laut  
(Foto: Ragil, 2014)

Aktivitas memancing ikan memerlukan persiapan yang harus dilengkapi sebelum merasakan kepuasan mendapatkan ikan. Perlengkapan yang matang saat memancing tidak hanya berupa persiapan alat dan bahan, melainkan fisik dan juga mental. Fisik dan mental yang tidak memadai akan mempengaruhi proses saat memancing. Kesehatan juga mendukung dalam memancing, hal ini karena tidak jarang lokasi memancing yang cukup jauh dan juga lokasi memancing yang berbahaya, seperti misalnya saat memancing di tebing-tebing.

Memancing secara kepuasan batin dapat menciptakan suasana tenang, nyaman dan sensasi tersendiri sehingga dapat memunculkan ide-ide menarik disetiap kesempatannya. Secara batiniah memancing dapat pula memberikan rasa kecewa saat ikan tidak didapatkan, lelah menunggu umpan disambar, dan rasa senang ketika sudah berjam-jam menunggu umpan dimakan, akhirnya umpan disambar ikan juga. Selain itu, memancing juga dapat dijadikan salah satu cara menikmati karunia Tuhan Yang Maha Esa, dengan menikmati apa yang telah diciptakan dari semua kekayaan alam sekitar saat memancing.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Memancing adalah salah satu kegiatan yang bisa dimanfaatkan untuk bersatu dengan alam dan merenung disela-sela memancing, dengan suasana yang tenang memudahkan untuk menambahkan referensi ide-ide yang kemudian dikemas dalam sebuah karya seni lukis yang menawan.

Memancing bagi sebagian orang adalah pelarian dari semua hiruk pikuk permasalahan kehidupan yang membelit. Sehingga berbaur dengan alam dan

rekan sesama memancing membuat aktivitas ini menjadi hal yang sangat dinantikan setiap akhir minggu. Aktivitas memancing itu sendiri mulai dari persiapan alat dan bahan, umpan, hingga ikan yang berhasil didapatkan, bahkan sampai kepada komunitas memancing. Berdasarkan kondisi tersebut, karya ini ingin melukiskan aktivitas pemancing secara realistik. Memvisualisasikannya dalam sebuah karya, yang mewakili rasa dan cerita saat memancing, sehingga setiap orang yang mengamatinya bisa memahami pesan tersebut.

Dalam penciptakan suatu gagasan ataupun karya, perlu dilakukan pembatasan permasalahan agar tujuan dan ide yang dimaksud tidak lari dari pokok pikiran. Untuk itu perlu dirumuskan masalah-masalah yang akan di angkat dalam sebuah karya. Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan ide penciptaan, adalah sebagai berikut :

1. Ide-ide menarik seperti apa yang divisualisasikan dalam penciptaan karya aktivitas memancing ?
2. Bagaimana mewujudkan aktivitas memancing dalam bentuk karya seni lukis ?

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Karya seni lukis yang tercipta ini merupakan hasil wujud dari pencarian jati diri tentang proses berkesenian yang dialami. Hasil pencarian yang cukup panjang dan rumit ini sekiranya mempunyai tujuan dan manfaat bagi penulis dan juga bagi orang lain.

Tujuan :

1. Memvisualisasikan bentuk keasyikan yang dirasakan dalam aktivitas memancing.
2. Mengekspresikan ide-ide menarik yang dipilih dari aktivitas memancing

Manfaat :

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat, bahwa semua aktivitas memancing dapat memberikan keasyikan.
2. Melalui karya seni ini diharapkan dapat mengemas semua kejadian-kejadian saat memancing menjadi sebuah karya yang mewakili semua aktivitas memancing sehingga pengamat dapat memahami maksudnya.
3. Dapat lebih menginspirasi generasi berikutnya dalam berkesenian dengan ide yang sama.
4. Sebagai bahan acuan bagi siapapun yang telah mengetahui karya seni ini, bahwa sebuah karya bisa tercipta dari hal-hal kecil dan pengalaman hidup sehari-hari. Dan tidak ada batasan dalam menciptakan suatu karya.

## D. MAKNA JUDUL

Tema yang diangkat pada karya tugas akhir ini adalah berbagai kegiatan yang dilakukan saat memancing. Agar tidak menimbulkan kesalahan dalam menafsirkan makna judul dalam tulisan ini, maka disini akan diberi penegasan atas judul Tugas Akhir yaitu : **AKTIVITAS MEMANCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**. Selanjutnya akan dijabarkan setiap kata yang mempunyai arti khusus yang berhubungan dengan tema Tugas Akhir ini:

### Aktivitas

Moeliono dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan Aktivitas adalah: Kata aktif yang merupakan kata sifat. Karena kata aktif mendapat perubahan menjadi aktivitas maka menjadi kata kerja. Aktivitas itu sendiri berubah menjadi makna kegiatan<sup>3</sup>.

Sedangkan menurut Hasan Sadily dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia aktivitas adalah :aktivitas/ activitiet; aktivitas jasmani;kegiatan.<sup>4</sup>

### Memancing

Pengertian memancing menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah : berasal dari kata pancing yang berarti alat penangkap (berkaitan dengan ikan), adalah alat penangkap ikan terbuat dari sepotong kawat yang ujungnya berkait, diberi tali dan gagang dari bambu dan sebagainya; kail.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Dendy Sugono dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan memancing adalah : sebagai Kegiatan menangkap ikan yang bisa

<sup>3</sup> Moeliono, Anton M. (ed). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 1998. p. 205

<sup>4</sup> Hasan Sadily, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 1998. p. 586

<sup>5</sup> Moeliono, Anton M. (ed). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 1998. p. 687



merupakan pekerjaan, hobi, olah raga luar ruang (*outdoor*) atau kegiatan di pinggir atau di tengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan.<sup>6</sup>

### **Ide**

Pengertian Ide menurut Moeliono dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita.<sup>7</sup>

### **Penciptaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Penciptaan adalah: proses menciptakan.<sup>8</sup>

Seni merupakan ungkapan pengalaman emosional atau ungkapan pengalaman batin sang seniman yang terpapar ke dalam bentuk karyanya. Ungkapan tersebut merupakan informasi simbolis yang dapat ditangkap oleh penghayatnya, dengan cara memahami setiap lambang yang diinformasikan oleh seniman dalam wujud karya. Walaupun secara ideal seni merupakan ekspresi pribadi setiap seniman, namun setelah karya itu lahir, maka karya tersebut akan merupakan forma atau bentuk yang siap untuk dihayati/dinikmati sebagai konsumsi hayatan.<sup>9</sup>

Herbert Read dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Art* (1959) yang dikutip oleh Dharsono Sony Kartika dalam buku *Seni Rupa Modern* menyebutkan bahwa seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-

<sup>6</sup> Dendy Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 2008, p. 642

<sup>7</sup> Moelieno, Anton M. (ed). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Kota, 1988. P.876

<sup>8</sup> *Ibid.*, p.1043

<sup>9</sup> Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern.*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004, p.7



bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.<sup>10</sup>

Kesimpulannya adalah seni merupakan ekspresi seorang seniman yang ada dalam pikirannya kemudian dituangkan pada suatu bidang. Baik yang bersifat dua dimensi ataupun tiga dimensi. Seni juga merupakan hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batin atau ungkapan emosional seorang seniman yang terpapar ke dalam bentuk karyanya. Selain itu seni juga merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.

Berdasarkan batasan atau pengertian tersebut. Makna judul “ Aktivitas Memancing sebagai Ide Penciptaan” adalah semua kegiatan saat, sedang dan setelah selesai memancing yang menjadi sumber inspirasi ataupun gagasan untuk diungkapkan kedalam seni lukis dengan menggunakan warna, dan garis, guna mengungkap perasaan, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari aktivitas memancing itu sendiri.

---

<sup>10</sup> Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern.*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004, p.2

Dipilihnya tema ini ingin menyampaikan refleksi dari sebagian pengalaman pribadi yang pernah dialami dan dirasakan sendiri untuk diekspresikan dalam bentuk lukisan. Terutama yang bersumber dari pengalaman diri sendiri saat memancing.

